

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Andi P. 2013. *Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia*. Jurusan Seni Desain Universitas Negeri Malang. Malang
- [2] Asfari U, Bambang S, & Nifsu A S. 2012. Pembuatan Aplikasi Tata Ruang 3D Gedung Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Jurnal Teknik ITS* 1(1): 540-544 ISSN: 2301-9271
- [3] Betty Yunita. 2013. *Penerapan Augmented Reality dengan Menggunakan Racangan Miniatur Desain Stimik Amikom Yogyakarta Sebagai Media Promosi*. Yogyakarta: AMIKOM.
- [4] Irwan S. 2012. *Penerapan Augmented Reality pada Kotak Ponsel sebagai Media Periklanan Virtual*. Yogyakarta: AMIKOM
- [5] Strauss & Sayles. 1981. *Management Personalia Segi Manusia Dalam Organisasi*. Jakarta: Sapidodadi
- [6] Babin Z. 2011. *Menjelajahi Riset Pemasaran*. Jakarta: Salemba empat
- [7] Ladjamuddin A. 2005. *Analisa dan Desain Sistem Informasi*. Tangerang: Graha Ilmu.
- [8] Hadi S & Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Tangerang: Graha Ilmu.
- [9] Hermawan S & Stepanus. 2013. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi.
- [10] Fernando M. 2013. *Membuat Aplikasi Android Augmented Reality Menggunakan Vuforia SDK dan Unity*. Manado: Buku AR Online.
- [11] Haller & Michael. 2007. *Emerging Technologies of Augmented Reality: Interfaces and Design*. London: Idea Group Publishing
- [12] Andi. 2011. *Autodesk 3Ds max 2011 Untuk pemula*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [13] Anonim. 2006. *Buku Latihan Mendesain Objek 3 Dimensi dengan 3D Studio Max 8*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [14] Andi. 2011. *Adobe Photoshop CS5 untuk Manipulasi Photo Professional*. Semarang: Wahana Komputer.
- [15] Suyanto M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran*. Yogyakarta: ANDI.

